

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**

THIS PAGE BLANK (USPTO)

GAME INFORMATION DELIVERY SYSTEM AND INFORMATION STORAGE MEDIUM

Patent Number: JP2001129258
Publication date: 2001-05-15
Inventor(s): ONDA AKIO;; KISHIMOTO YOSHIHIRO;; SATO SEIICHI;; HIRAISHI HIROYUKI;;
WATANABE HIROSHI
Applicant(s): NAMCO LTD
Requested Patent: ☐ JP2001129258
Application
Number: JP19990317883 19991109
Priority Number
(s):
IPC Classification: A63F13/12; A63F13/00; A63F13/10
EC Classification:
Equivalents: JP3222869B2

Abstract

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game information delivery system and an information storage medium for playing a game by using a game medium such as cards without impairing portability.
SOLUTION: These game information delivery system and information storage medium are constituted by including a game information forming part 111 for forming game information for playing a game by using plural cards having prescribed character information capable of being displayed by a portable telephone 200 and a transmitting/receiving part 190 for transmitting the game information formed by the game information forming part 111 toward the portable telephone 200 by receiving delivery demand information from the portable telephone 200.

Data supplied from the esp@cenet database - I2

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-129258

(P2001-129258A)

(43) 公開日 平成13年5月15日 (2001.5.15)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テマコード (参考)

A 6 3 F 13/12

A 6 3 F 13/12

B 2 C 0 0 1

13/00

13/00

P 9 A 0 0 1

C

13/10

13/10

審査請求 有 請求項の数17 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号

特願平11-317883

(22) 出願日

平成11年11月9日 (1999.11.9)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 恩田 明生

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 岸本 好弘

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100090387

弁理士 布施 行夫 (外2名)

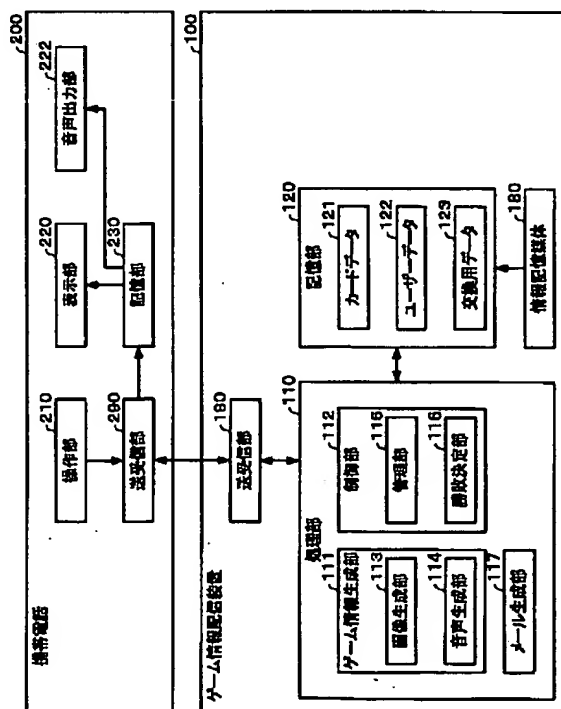
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 携帯性を損なわずにカード等のゲーム媒体を用いたゲームが行えるゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体を提供すること。

【解決手段】 携帯電話200で表示可能であって所定のキャラクター情報を有する複数のカードを用いたゲームを行うためのゲーム情報を生成するゲーム情報生成部111と、携帯電話200からの配信要求情報を受信し、ゲーム情報生成部111で生成されたゲーム情報を携帯電話200へ向け送信する送受信部190とを含む構成とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 携帯型のゲーム装置で表示可能であって所定のキャラクター情報を有するゲーム媒体を用いたゲームを行うためのゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け配信するゲーム情報配信システムであって、

前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信する手段と、受信した配信要求情報および所定の記憶領域に記憶された前記キャラクター情報を有する媒体データに基づき、前記ゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け送信する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項2】 請求項1において、前記キャラクター情報は、対戦用情報を有し、前記ゲーム装置から対戦要求があった場合、プレイヤーの指定した前記ゲーム媒体の対戦用情報に基づき、勝敗を決定する勝敗決定手段を含み、前記ゲーム情報生成手段は、決定された勝敗に基づき、ゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項3】 請求項1、2のいずれかにおいて、前記キャラクター情報は、交換用情報を有し、前記ゲーム装置から交換要求があった場合、プレイヤーの指定した前記ゲーム媒体の交換用情報に基づき、当該プレイヤーのゲーム媒体と他のプレイヤーのゲーム媒体との交換処理を行う手段を含み、前記ゲーム情報生成手段は、交換処理結果に基づき、ゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項4】 請求項1～3のいずれかにおいて、前記記憶領域には、ユーザーの所有するゲーム媒体を示す所有情報が記憶され、所定の条件に基づき、前記所有情報を更新する更新手段を含むことを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項5】 請求項4において、前記キャラクター情報は、出現頻度情報を含み、前記ゲーム装置から新たなゲーム媒体の取得要求があった場合、前記更新手段は、当該出現頻度情報に基づき、前記所有情報を更新することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項6】 請求項1～5のいずれかにおいて、前記ゲーム媒体は、カード形式の媒体であることを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項7】 請求項6において、前記ゲームは、複数のカードを用いたゲームであって、前記ゲーム情報生成手段は、各カードの有するキャラクター情報の相互作用に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項8】 請求項7において、前記対戦用情報は、他のカードと組み合わせることによ

り戦力が変化する組み合わせ情報を含み、前記勝敗決定手段は、同時に対戦に使用される複数のカードの有する前記組み合わせ情報に基づき、勝敗を決定することを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項9】 請求項1～8のいずれかにおいて、前記ゲーム装置は、携帯型の電話機であって、プレイヤーの操作に基づき、前記配信要求情報を生成して送信し、前記ゲーム情報を受信する手段と、受信したゲーム情報に基づき、ゲーム画像を表示する手段と、

を含むことを特徴とするゲーム情報配信システム。

【請求項10】 携帯型のゲーム装置で表示可能であって所定のキャラクター情報を有するゲーム媒体を用いたゲームを行うためのゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け配信するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、

前記情報は、前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信手段に受信させる手段と、

受信した配信要求情報および所定の記憶領域に記憶された前記キャラクター情報を有する媒体データに基づき、前記ゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を送信手段に前記ゲーム装置へ向け送信させる手段と、

を実現するための情報を含むことを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項11】 請求項10において、前記キャラクター情報は、対戦用情報を有し、前記情報は、前記ゲーム装置から対戦要求があった場合、プレイヤーの指定した前記ゲーム媒体の対戦用情報に基づき、勝敗を決定する勝敗決定手段を実現するための情報を含み、

前記ゲーム情報生成手段は、決定された勝敗に基づき、ゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項12】 請求項10、11のいずれかにおいて、

前記キャラクター情報は、交換用情報を有し、前記情報は、前記ゲーム装置から交換要求があった場合、プレイヤーの指定した前記ゲーム媒体の交換用情報に基づき、当該プレイヤーのゲーム媒体と他のプレイヤーのゲーム媒体との交換処理を行う手段を実現するための情報を含み、

前記ゲーム情報生成手段は、交換処理結果に基づき、ゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項13】 請求項10～12のいずれかにおいて、

前記記憶領域には、ユーザーの所有するゲーム媒体を示す所有情報が記憶され、

所定の条件に基づき、前記所有情報を更新する更新手段を実現するための情報を含むことを特徴とする情報記憶

媒体。

【請求項14】 請求項13において、前記キャラクター情報は、出現頻度情報を含み、前記ゲーム装置から新たなゲーム媒体の取得要求があった場合、前記更新手段は、当該出現頻度情報に基づき、前記所有情報を更新することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項15】 請求項10～14のいずれかにおいて、前記ゲーム媒体は、カード形式の媒体であることを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項16】 請求項15において、前記ゲームは、複数のカードを用いたゲームであって、前記ゲーム情報生成手段は、各カードの有するキャラクター情報の相互作用に基づき、前記ゲーム情報を生成することを特徴とする情報記憶媒体。

【請求項17】 請求項16において、前記対戦用情報は、他のカードと組み合わせることにより戦力が変化する組み合わせ情報を含み、前記勝敗決定手段は、同時に対戦に使用される複数のカードの有する前記組み合わせ情報に基づき、勝敗を決定することを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体に関し、特に、カード形式のゲーム媒体を表示してゲームを行うためのゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体に関する。

【0002】

【背景技術および発明が解決しようとする課題】複数の携帯型のゲーム装置同士でカードデータを交換したり、対戦するゲームシステムが実現されている。

【0003】しかし、このようなゲームシステムでは、ゲームの進行制御は各ゲーム装置で行われているため、交換や対戦を行う場合には数台のゲーム装置で行うのが限度であり、多人数で同時にゲームを行うことはできない。

【0004】また、ゲーム装置でゲーム処理を行う場合、ゲーム装置にゲーム演算等の処理を行う手段や、カードデータ等のゲーム媒体データを記憶するための記憶領域が必要となる。

【0005】このため、高機能なゲームを行う場合には大きなゲーム装置が必要となり、ゲーム装置の携帯性が損なわれることになる。特に、近年のように、携帯電話を用いてゲームが行われているような状況では、ゲームを行う場合にも携帯性が重視される。

【0006】本発明は、上記の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、携帯性を損なわずにカード等のゲーム媒体を用いたゲームが行えるゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係るゲーム情報配信システムは、携帯型のゲーム装置で表示可能であって所定のキャラクター情報を有するゲーム媒体を用いたゲームを行うためのゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け配信するゲーム情報配信システムであって、前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信する手段と、受信した配信要求情報および所定の記憶領域に記憶された前記キャラクター情報を有する媒体データに基づき、前記ゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け送信する手段と、を含むことを特徴とする。

【0008】また、本発明に係る情報記憶媒体は、携帯型のゲーム装置で表示可能であって所定のキャラクター情報を有するゲーム媒体を用いたゲームを行うためのゲーム情報を前記ゲーム装置へ向け配信するための情報を記憶したコンピュータ読み取り可能な情報記憶媒体であって、前記情報は、前記ゲーム装置からの配信要求情報を受信手段に受信させる手段と、受信した配信要求情報および所定の記憶領域に記憶された前記キャラクター情報を有する媒体データに基づき、前記ゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を送信手段に前記ゲーム装置へ向け送信させる手段と、を実現するための情報を含むことを特徴とする。

【0009】また、本発明に係るオブジェクト（搬送波に具現化されるオブジェクトを含む）は、上記手段を実現するためのプログラム、データおよびオブジェクトのうち少なくとも1つを含むことを特徴とする。

【0010】本発明によれば、携帯型のゲーム装置では、配信されるゲーム情報に基づき、ゲーム媒体を用いたゲームを行うことができる。これにより、ゲーム装置側で主要なゲーム処理を行う必要がない上、必要となる主要なデータは必要になった時点で配信されるため、装置を小型化でき、携帯性を保ったまま快適にゲームを行うことができる。

【0011】なお、ここで、ゲーム情報とは、ゲーム画像情報またはゲーム画像情報およびゲーム音声情報を有する情報であり、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト等を意味する。

【0012】また、ここで、キャラクター情報とは、キャラクターの属性を示す情報であり、例えば、キャラクターの名称、外観、種別、ヒットポイント、マジックポイント、攻撃力、守備力、使用する武器、所有アイテム、キャラクターのいる場所、その場所の気象、キャラクターの行動している時間帯等が該当する。

【0013】キャラクター情報を有する媒体データを適用することにより、プレイヤーは、キャラクターの登場するゲームを楽しむことができる。

【0014】また、ゲーム媒体とは、ゲームを行う上で

必要となる媒体であり、例えば、カードゲームではカードがこれに該当する。また、カードゲーム以外のゲームでは、ゲーム内容によって異なるが、例えば、ボード、用紙等が該当する。

【0015】また、ここで、携帯型のゲーム装置としては、例えば、携帯情報端末、携帯型の電話機、携帯型のゲーム専用装置、携帯型のPC (Personal Computer)、ページャ (いわゆるポケベル) 等が該当する。

【0016】また、前記キャラクター情報は、対戦用情報を有し、前記ゲーム装置から対戦要求があった場合、プレーヤーの指定した前記ゲーム媒体の対戦用情報に基づき、勝敗を決定する勝敗決定手段を含み、前記ゲーム情報生成手段は、決定された勝敗に基づき、ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0017】また、前記キャラクター情報は、対戦用情報を有し、前記情報は、前記ゲーム装置から対戦要求があった場合、プレーヤーの指定した前記ゲーム媒体の対戦用情報に基づき、勝敗を決定する勝敗決定手段を実現するための情報を含み、前記ゲーム情報生成手段は、決定された勝敗に基づき、ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0018】これによれば、プレーヤーは、ゲーム媒体を用いた対戦型ゲームを楽しむことができる。

【0019】なお、ここで、対戦用情報は、対戦を行う際に勝敗決定の判断要素となる情報であり、具体的には、例えば、ライフパラメータ、ヒットポイント、マジックポイント、足の速さ、攻撃力、守備力、タイプ (攻撃型、守備型等)、種別 (戦士、賢者、魔法使い等) 等が該当する。

【0020】また、前記ゲーム装置では、決定された勝敗に基づくゲーム情報を受信することにより、例えば、勝敗を示すゲーム画面が表示される。

【0021】また、前記キャラクター情報は、交換用情報を有し、前記ゲーム装置から交換要求があった場合、プレーヤーの指定した前記ゲーム媒体の交換用情報に基づき、当該プレーヤーのゲーム媒体と他のプレーヤーのゲーム媒体との交換処理を行う手段を含み、前記ゲーム情報生成手段は、交換処理結果に基づき、ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0022】また、前記キャラクター情報は、交換用情報を有し、前記情報は、前記ゲーム装置から交換要求があった場合、プレーヤーの指定した前記ゲーム媒体の交換用情報に基づき、当該プレーヤーのゲーム媒体と他のプレーヤーのゲーム媒体との交換処理を行う手段を実現するための情報を含み、前記ゲーム情報生成手段は、交換処理結果に基づき、ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0023】これによれば、プレーヤーは、ゲーム媒体の交換を楽しむことができる。

【0024】なお、ここで、交換用情報は、交換を行う際に交換の判断要素となる情報であり、具体的には、例えば、交換希望のゲーム媒体、交換希望のキャラクター、交換希望のキャラクターのタイプ (攻撃型、守備型等)、交換希望のキャラクターの種別 (戦士、賢者、魔法使い等)、交換条件 (交換レート等) 等が該当する。

【0025】また、前記ゲーム装置では、交換処理結果に基づくゲーム情報を受信することにより、例えば、交換により取得したキャラクターAと交換により放出したキャラクターBが交換された状態の自分の所有するカードを示すゲーム画面が表示される。

【0026】また、前記記憶領域には、ユーザーの所有するゲーム媒体を示す所有情報が記憶され、前記ゲーム情報配信システムは、所定の条件に基づき、前記所有情報を更新する更新手段を含むことが好ましい。

【0027】また、前記情報記憶媒体において、前記記憶領域には、ユーザーの所有するゲーム媒体を示す所有情報が記憶され、前記情報記憶媒体は、所定の条件に基づき、前記所有情報を更新する更新手段を実現するための情報を含むことが好ましい。

【0028】これによれば、条件を満たさなければ所望のキャラクター等が手に入れないため、プレーヤーは熱中してゲームを行うため、ゲームを盛り上げることができる。

【0029】なお、ここで、所定の条件としては、例えば、ゲームの勝率、ゲームの進行状況、ゲーム媒体の収集状況等が該当する。

【0030】また、前記キャラクター情報は、出現頻度情報を含み、前記ゲーム装置から新たなゲーム媒体の取得要求があった場合、前記更新手段は、当該出現頻度情報に基づき、前記所有情報を更新することが好ましい。

【0031】また、前記キャラクター情報は、出現頻度情報を含み、前記ゲーム装置から新たなゲーム媒体の取得要求があった場合、前記更新手段は、当該出現頻度情報に基づき、前記所有情報を更新することが好ましい。

【0032】これによれば、出現頻度が異なることにより、配信されやすいキャラクター等と、配信されにくいキャラクター等が存在することになり、プレーヤーは、配信されにくい希少なキャラクター等を手に入れるため、熱中してゲームを行うため、ゲームを盛り上げることができる。

【0033】また、前記ゲーム媒体は、カード形式の媒体であることが好ましい。

【0034】これによれば、一般的によく用いられているカード形式の媒体を適用することにより、プレーヤーは違和感なくゲームを行うことができる。

【0035】また、前記ゲームは、複数のカードを用いたゲームであって、前記ゲーム情報生成手段は、各カードの有するキャラクター情報の相互作用に基づき、前記ゲーム情報を生成することが好ましい。

【0036】これによれば、複数のカードを組み合わせてゲームを楽しむことができる。前記相互作用としては、具体的には、例えば、チームプレー、合体等のキャラクター同士の組み合わせによる相互作用、キャラクターカードと当該キャラクターの使用する武器カードとの組み合わせによる相互作用、武器カード同士の組み合わせによる相互作用等が該当する。

【0037】また、前記対戦用情報は、他のカードと組み合わせることにより戦力が変化する組み合わせ情報を含み、前記勝敗決定手段は、同時に対戦に使用される複数のカードの有する前記組み合わせ情報に基づき、勝敗を決定することが好ましい。

【0038】これによれば、プレーヤーは、最も戦力が大きくなるように、複数のカードの組み合わせを考えながらゲームを行うことにより、よりゲームを楽しむことができる。

【0039】なお、前記組み合わせとしては、具体的には、例えば、チームプレー、合体等のキャラクター同士の組み合わせ、キャラクターカードと当該キャラクターの使用する武器カードとの組み合わせ、キャラクターカードと当該キャラクターの戦力に影響を与える特殊効果カードとの組み合わせ等が該当する。

【0040】また、前記ゲーム装置は、携帯型の電話機であって、プレーヤーの操作に基づき、前記配信要求情報を生成して送信し、前記ゲーム情報を受信する手段と、受信したゲーム情報に基づき、ゲーム画像を表示する手段と、を含むことが好ましい。

【0041】これによれば、プレーヤーは、携帯型の電話機のような携帯性に優れるが処理能力や通信回線速度が限られた端末装置においても、ゲーム媒体を用いたゲームを楽しむことができる。

【0042】なお、このような携帯型の電話機を用いて表示可能な情報を提供するサービスとしては、例えば、NTT移動通信網株式会社のiモードサービス等が実現されている。

【0043】また、ここで、携帯型の電話機としては、例えば、いわゆる携帯電話、PHS (Personal Handyphone System)、イリジウム電話のような衛生通信方式の電話等が該当する。

【0044】

【発明の実施の形態】以下、本発明を、携帯型のゲーム装置である携帯電話を用いたゲームシステムに適用した場合を例に採り、図面を参照しつつ説明する。

【0045】図1は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【0046】ゲームシステムは、携帯型のゲーム装置である複数の携帯電話200-1、200-2と、各携帯電話200から伝送路を介して送信される配信要求情報に基づきゲーム情報を生成し、配信要求を行った携帯電話200へ向けゲーム情報を伝送するゲーム情報配信装

置100とを含んで構成されている。

【0047】ここで、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200とはパケット網300を介して接続されている。また、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200間の伝送路は、無線の伝送路320-1、320-2と、有線の伝送路310とを含んで構成されている。

【0048】なお、パケット網300内には携帯電話200のための基地局やパケットの分解組立装置等が介在しており、パケットの形態でゲーム情報配信装置100と携帯電話200間でデータが送受信される。また、実際には複数の携帯電話200がパケット網300を介してゲーム情報配信装置100と接続されている。

【0049】まず、プレーヤーが携帯電話200を用いてパケット網300に接続し、携帯電話200は、プレーヤーの操作に基づき生成した配信要求データをゲーム情報配信装置100へ向け送信する。ゲーム情報配信装置100では配信要求に応じたゲーム情報を生成し、携帯電話200へ向け送信する。

【0050】携帯電話200は、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信し、画面にゲーム画像を表示してゲームを実行する。

【0051】図2は、携帯電話200の外観図である。

【0052】携帯電話200は、操作部210として機能する複数のキーと、文字や画像が表示される表示部220の一部として機能する携帯電話200本体と一体的に形成されたディスプレイである液晶画面と、送受信部290の一部として機能するアンテナとを含んで構成されている。

【0053】以下、ゲーム媒体である複数のカードを用いて、対戦、交換、収集を行うカードゲームを行う場合を例に採り説明する。

【0054】図3は、本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【0055】携帯電話200は、上述したように、操作部210と、操作部210からの操作情報を含む配信要求情報を送信し、ゲーム情報配信装置100からのゲーム情報を受信する送受信部290と、受信したゲーム情報を一時的に記憶する記憶部230と、記憶部230に記憶したゲーム情報を、ブラウザを用いて整形して液晶画面に表示する表示部220と、記憶部230に記憶したゲーム情報に基づき音声を出力する音声出力部222とを含んで構成されている。なお、音声出力部222は、受話部分である携帯電話200のスピーカー等により実現される。

【0056】なお、ここで、ゲーム情報とは、例えば、ゲームを実行するためのデータ、プログラム、データとプログラムが一体となったオブジェクト等を意味する。また、ゲーム情報は、ゲーム画像だけでなくゲーム音声を含んでもよい。

【0057】一方、ゲーム情報配信装置100は、携帯

電話200からの配信要求情報を受信し、ゲーム情報やメールを送信する送受信部190と、受信した配信要求情報に基づき、どの携帯電話200が送信したかを識別し、記憶部120に記憶された携帯電話200用のユーザーデータ122を更新したり、ゲームの進行管理を行う制御部112と、受信した配信要求情報に基づき、ゲーム情報を生成するゲーム情報生成部111と、メール生成部117とを含んで構成されている。

【0058】また、ゲーム情報生成部111は、ゲーム画像情報を生成する画像生成部113と、ゲーム音声情報を生成する音声生成部114とを含んで構成されている。

【0059】また、制御部112は、カードの管理を行う管理部115と、対戦の勝敗を決定する勝敗決定部116とを含んで構成されている。

【0060】ゲーム情報生成部111、制御部112、メール生成部117は処理部110として一体化され、その機能は例えばCPU等により実現される。より具体的には、画像生成部113は、例えば、CGI (Common Gateway Interface) を用いたソフトウェアにより動的にゲーム画像ページを生成するように構成されている。また、音声生成部114は、例えば、音生成IC等により実現され、メール生成部117は、例えば、メール生成プログラム等により実現される。

【0061】また、記憶部120は例えばRAM等により実現され、送受信部190は例えばPAD (パケット分解組立) 機能を有する通信装置等により実現される。なお、送受信部190の送信部と受信部を別体として構成することも可能である。

【0062】また、ゲーム情報配信装置100には、情報記憶媒体180が接続され、情報記憶媒体180から情報を読み取ることによりその機能を実現するように構成することも可能である。

【0063】ここで、上記情報としては、例えば、ゲーム情報生成部111、送受信部190等を実現する場合には、携帯電話200からの配信要求情報を送受信部190に受信させる手段と、受信した配信要求情報および記憶部120に記憶された後述するキャラクター情報を前記ゲーム媒体を表示するためのカードデータ121に基づき、ゲーム情報を生成するゲーム情報生成手段と、生成したゲーム情報を携帯電話200へ向け送信する手段とを実現するための情報を含む。

【0064】なお、ゲーム情報生成部111、制御部112、メール生成部117等の機能も情報記憶媒体180から情報を読み取って実現することも可能である。

【0065】また、情報記録媒体180に記憶される情報は、搬送波に具現化される (embodied) ものもであってもよい。すなわち、ゲーム情報配信装置100は、情報記憶媒体180からではなく、例えば、ネット

ワークを介して所定のホスト端末等から情報を読み取って上述した種々の機能を実現することも可能である。

【0066】また、情報記憶媒体に代えて上記手段を実現するためのオブジェクト (プログラム、データおよびオブジェクトのうち少なくとも1つを含み、搬送波に具現化されるものであってもよい。) を適用することも可能である。

【0067】なお、情報記憶媒体180としては、例えば、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-RAM、ICカード、ROM、RAM、ハードディスク等のレーザーや磁気等を用いた記憶媒体を適用できる。

【0068】また、記憶部120には、カードを表示するための媒体データであるカードデータ121と、ユーザーIDやユーザーの所有しているカード情報等を含むユーザーデータ122と、カードの交換を行う場合に用いられる交換用データ123とが記憶される。次に、これらのデータについて説明する。

【0069】図4は、本実施形態の一例に係るカードデータ121の模式図である。

【0070】媒体データであるカードデータ121には、複数のキャラクター情報が記憶される。当該カードの属性を示すキャラクター情報としては、具体的には、カードのID、そのカードに対応するキャラクター等の名称、HP (ヒットポイント)、MP (マジックポイント)、有効な特殊効果、出現確率等が該当し、これらがカードデータ121の項目として用いられる。

【0071】なお、カードの種類としては、キャラクターカードと特殊効果カードがある。カードを用いた対戦を行う場合、所定枚数のカードを同時に使用し、HPやMP等の対戦用情報に基づき、勝敗が決定する。

【0072】なお、ここで、対戦用情報としては、HP、MP以外にも、例えば、ライフパラメータ、足の速さ、攻撃力、守備力、タイプ (攻撃型、守備型等)、種別 (戦士、賢者、魔法使い等) 等を適用することも可能である。

【0073】この勝敗決定の際に考慮されるのが、他のカードと組み合わせることによりキャラクターの戦力に変化する組み合わせ情報の一種である「有効な特殊効果」である。ここで、有効な特殊効果とは、具体的には、地震、台風、雷、吹雪、闇といったものが該当する。

【0074】例えば、図4に示すように、「法皇の緑」という名称のキャラクターカードを用いる場合に、「法皇の緑」にとって有利に作用する「地震」という名称の特殊効果カードを同時に用いることにより、「法皇の緑」の攻撃力が増し、勝負に有利になる。すなわち、複数のカードの相互作用により、攻撃力等が変化する。

【0075】これにより、プレイヤーは、最も戦力が大きくなるように、同時に使用する複数のカードの組み合わせを考えながらゲームを楽しむことができる。また、

キャラクター情報が反映された画像が表示されたり、カードというなじみのあるゲーム媒体を適用することにより、プレーヤーにとって、親しみやすくのめり込みやすいゲームを行うことができる。

【0076】また、各カードには、出現確率がある。例えば、カードを購入してカードデータ121を用いる場合、出現確率に応じて配信されるカードが決定する。すなわち、出現確率の高いほど配信されやすくなっている。

【0077】このような誰がどのようなカードを持っているかといった情報を保持するのがユーザーデータ122である。

【0078】図5は、本実施形態の一例に係るユーザーデータ122の模式図である。

【0079】ユーザーデータ122の項目としては、ユーザーID、ユーザー名、所有カードのID等が該当する。

【0080】携帯電話200を用いて新規のユーザーがゲーム開始の登録を行った場合、管理部115により、ユーザーIDが割り当てられ、携帯電話200で入力されたユーザー名がユーザーデータ122に記憶される。

【0081】そして、当該ユーザーがカードの購入等を行うことにより、管理部115により、所有カードのID欄に図4に示すカードのIDが記憶される。

【0082】すなわち、所有カードのID欄は、ユーザーの所有するカードを示す所有情報として機能し、所有カードのID欄を参照すれば、そのユーザーがどのカードを持っているか判断することができる。管理部115は、このような所有情報の更新手段としても機能する。

【0083】カードは、収集、対戦に用いること以外にもカードを交換する目的で用いることも可能である。

【0084】図6は、本実施形態の一例に係る交換用データ123の模式図である。

【0085】カードの交換を行う場合、ユーザーは、携帯電話200の画面で放出するカード、入手希望のカード、自分のメールアドレスを入力する。

【0086】これらのデータは、ゲーム情報配信装置100に送信され、管理部115により、交換用データ123にユーザーIDとともに書き込まれる。

【0087】交換用データ123の項目としては、ユーザーID、ユーザーのメールアドレス、希望カード、放出カードが該当する。なお、これらの項目以外の交換用情報として、例えば、交換希望のキャラクターのタイプ（攻撃型、守備型等）、交換希望のキャラクターの種別（戦士、賢者、魔法使い等）、交換条件（交換レート等）等を含めてもよい。

【0088】次に、ゲーム情報生成部111等の動作や、カードデータ121等のデータの使用方法について説明する。

【0089】図7は、本実施形態の一例に係る選択画面

400を示す図である。

【0090】まず、最初にユーザー登録が行われ、ユーザーデータ122への登録が終了すると、携帯電話200の画面にゲーム開始の際に選択画面400が表示される。

【0091】本実施形態でのカードゲームでは、カードの収集、カードを用いた対戦、カードの交換が可能である。

【0092】プレーヤーは、選択画面400に表示されるメニューで、対戦、収集、交換のうちの1つを選択した状態で、「OK」を選択して決定する。

【0093】以下、カードを用いた対戦、カードの収集、カードの交換の順に説明する。

【0094】図8は、対戦時のカード選択の画面遷移を示す図である。

【0095】ここでは、携帯電話200-1の選択画面400で対戦を選択し、携帯電話200-2のユーザーである他のプレーヤーと通信対戦を行う例について説明する。もちろんコンピューターと対戦することも可能である。また、対戦方式としては、自分の所有するカードから所定枚数のカードを同時に使用し、HP等の対戦用情報に基づき、勝敗が決定する方式を採用している。

【0096】選択画面400で対戦を選択した後に携帯電話200の画面に表示される画面410では、上述したキャラクターカードと特殊効果カードが選択できる。

【0097】画面410の表示は以下のようにして行われる。まず、カードデータ121とユーザーデータ122に基づき、画像生成部113により生成された画像情報および音声生成部114により生成された音声情報を含むゲーム情報が送受信部290により携帯電話200に送信される。

【0098】携帯電話200では、送受信部290で受信したゲーム情報が記憶部230に一時的に記憶される。この記憶されたゲーム情報に基づき、表示部220で画面410が表示され、音声出力部222で画面410に対応した音声出力される。なお、以下の画面表示でも必要に応じて音声出力される。

【0099】画面410でプレーヤーが、例えば、「法皇の緑」というキャラクターカードを選択した場合、「法皇の緑を選択しました。これでいいですか?」という確認用の画面412が携帯電話200の画面に表示される。

【0100】画面412でプレーヤーが「Yes」を選択すると、「あと2枚選択してください。」という選択用の画面414が携帯電話200の画面に表示される。

【0101】ここでは、キャラクターカードを3枚、特殊効果カードを1枚選択して対戦を行うものとする。

【0102】図9は、カード選択確認から対戦相手決定までの画面遷移を示す図である。

【0103】キャラクターカードと特殊効果カードの選

扱が終了すると、「これらのカードを選択しました。」という画面420で選択したキャラクターカードと特殊効果カードの名称等が表示される。

【0104】画面420の「ゲームを始めますか？」という問いに対して、プレイヤーが操作部210を用いて「Yes」を選択すると、「送信中 対戦相手 検索中」という画面422が携帯電話200の画面に表示される。

【0105】これらのカードの選択情報や、対戦希望の情報は、管理部115により、記憶部120内のワークエリアに記憶され、同じく対戦を希望している他のプレイヤーが検索され、対戦の組み合わせが行われる。

【0106】ゲーム情報生成部111は、管理部115により対戦相手が決まると対戦相手が決定したことを示すゲーム情報を生成し、送受信部190が携帯電話200へ向け当該ゲーム情報を送信する。

【0107】これにより、「対戦相手が決まりました。にゃんこさんです。対戦しますか？」という画面424が携帯電話200の画面に表示される。

【0108】この問いに対してプレイヤーが「Yes」を選択すると、対戦が開始する。

【0109】図10は、対戦時の画面遷移を示す図である。

【0110】勝敗決定部116は、プレイヤーが選択したカードデータ121のHPやMP、さらには有効な特殊効果も含めて勝敗を決定するためのゲーム演算を行う。このゲーム演算中には「試合を行っています。」という画面430が携帯電話200の画面に表示される。

【0111】勝敗決定のゲーム演算が終了、すなわち、対戦が終了すると、ゲーム情報生成部111は、勝敗決定部116の演算結果に基づき、ゲーム情報を生成する。携帯電話200は、このゲーム情報を受信し、画面に「対戦が終わりました。・法皇の緑 撃破・魔法使いの赤 撃破・銀の戦車 HP100 MP50負けました。」という画面432が表示される。

【0112】画面432でプレイヤーが「もう一度」を選択すれば、ゲーム情報配信装置100と携帯電話200において、再度図8に示す画面410のカードの選択から対戦終了を示す画面432までの処理が行われる。

【0113】画面432でプレイヤーが「やめる」を選択すれば、携帯電話200の画面に選択画面400が表示される。

【0114】次に、カードの収集を行う例について説明する。

【0115】図11は、カード入手時の画面の例を示し、(A)は購入による画面の例を示し、(B)はゲームの勝利による画面の例を示す図である。

【0116】本実施例におけるカードの収集方法としては、購入による方法、対戦による方法等がある。

【0117】例えば、購入による方法の場合、図11

(A)の「次のどのコースで始めますか？」という携帯電話200で表示される画面440で、プレイヤーはコースを選択する。

【0118】例えば、Basicコースであれば、¥100を支払うことにより、カードが5枚、Superコースであれば、¥200を支払うことにより、カードが10枚、Excellentコースであれば、¥300を支払うことにより、カード10枚とレアカード1枚が手に入る。

【0119】このように、高いお金を支払った人にはレアカードを与えるように構成することもできる。なお、ここで、レアカードとは、図4のカードデータ121の出現確率が例えば5%以下といった極めて低く、通常は手に入りにくいカードのことである。

【0120】また、通常のカードは、管理部115により、カードデータ121の出現頻度情報である出現確率に基づき、携帯電話200に配信するカードが決定される。

【0121】これによれば、配信されやすいキャラクター等と、配信されにくいキャラクター等が存在することになり、プレイヤーは、配信されにくい希少なキャラクター等を手に入れるため、熱中してゲームを行うため、ゲームを盛り上げることができる。

【0122】また、上述した対戦を行って勝利した場合にもカードが入手できる。図11(B)に示すように、勝利した場合、「ゲームに勝ちました。タイフーンのカードを入手しました。ストックしますか？」という画面442が携帯電話200の画面に表示される。

【0123】各プレイヤーのカードを所有できる枚数は、例えば、キャラクターカードが40枚まで、特殊効果カードが10枚まで、といったように制限がある。

【0124】このため、プレイヤーは、画面442で表示されたカードが必要であれば「Yes」を選択し、最大所有枚数を超えている場合には不要なカードを放出する。また、画面442で表示されたカードが不要であれば「No」を選択する。これにより、プレイヤーの所有するカードの構成は変化しない。

【0125】なお、負け続けた場合にもカードの入手が可能である。例えば、管理部115は、プレイヤーが10連敗したことを検出すると、カードデータ121を参照してHP等が高く強いカードをプレイヤーの携帯電話200に配信するように処理を行う。

【0126】これにより、10連敗するようなプレイヤーであっても、負けにくくなり、通常のプレイヤーと同じようにゲームを長く楽しむことができる。

【0127】次に、カードの交換を行う例について説明する。

【0128】図12は、交換用カード選択確認から交換用データベース登録までの画面遷移を示す図である。

【0129】画面400でプレイヤーが「交換」を選択

すると、「交換するカードを選択して下さい。」という画面450が携帯電話200の画面に表示される。

【0130】プレイヤーは、画面400で表示される自分の所有しているカードから不要なカードを選択する。選択が完了すると、「・白金の星 ・紅の猪 ・ボクサーパンダ でよろしいですか？」という確認用の画面452が表示される。

【0131】画面452が表示された状態でプレイヤーが「Yes」を選択すると、その選択情報はゲーム情報配信装置100に送信される。

【0132】ゲーム情報配信装置100では、選択情報およびユーザーデータ122に基づき、交換用データ123に情報を書き込む。なお、この際にプレイヤーのメールアドレスとユーザーIDも同時に書き込まれる。

【0133】書き込みが終了すると、ゲーム情報生成部111により登録完了を示すゲーム情報が生成され、送受信部190により携帯電話200へ向け送信される。

【0134】携帯電話200では、当該ゲーム情報に基づき、「交換用データベースに登録しました。 データベースを見ますか？」という画面454が携帯電話200の画面に表示される。

【0135】この画面454でプレイヤーが「Yes」を選択すると、図6に示す交換用データ123のように表形式で交換用データベースの内容が表示される。

【0136】プレイヤーは、当該交換用データベースを参照して希望のカードがあった場合、携帯電話200の画面で交換希望の選択を行う。これにより、交換希望の旨を示す情報がゲーム情報配信装置100に送られる。

【0137】ゲーム情報配信装置100では、メール生成部117により、交換用データ123が参照され、交換希望のカードを放出カードとして指定しているプレイヤーのメールアドレスを宛先として交換希望のメールを生成する。

【0138】そして、交換希望のメールは、送受信部190により、当該メールアドレスで示される宛先へ向け送信される。

【0139】図13は、交換希望メール到着からカード追加までの画面遷移を示す図である。

【0140】交換希望のメールが届くと「交換希望のメールが届きました。 交換しますか？」という画面460が携帯電話200の画面に表示される。

【0141】なお、本実施例では、メールアドレスは携帯電話200のアドレスとなっているため、カードゲームを行っている携帯電話200の画面にメールの内容等が表示される。もちろん、交換用データ123のメールアドレスとしては、携帯電話200以外にもPC等のメールアドレスを指定することも可能である。

【0142】画面460でプレイヤーが「Yes」を選択することにより、交換が成立する。

【0143】ゲーム情報配信装置100では、交換成立

の情報に基づき、管理部115により、交換用データ123に登録されている交換済みのデータが削除され、交換対象のカード情報に基づきユーザーデータ122が更新される。

【0144】そして、ゲーム情報生成部111により、管理部115によるデータの更新が終了すると、交換終了の旨を示すゲーム情報が生成され、送受信部190により当該情報が携帯電話200に送信される。

【0145】携帯電話200は、このゲーム情報に基づき、「ストックに以下のカードが追加されました。 ・レゲーマン ・ミスターピー ・ミスジュンコ」という画面462を表示する。

【0146】このように、プレイヤーは、自分の所有しているカードを交換してゲームを楽しむことができる。カードが交換できることにより、プレイヤーは、同じキャラクターのカードばかりになってしまった場合等に違うキャラクターのカードと交換することができ、収集欲を満たしたり、有利に対戦することができる。

【0147】なお、交換条件としては、1:1でなく、複数枚の通常のカードと1枚のレアカードを交換したり、戦士型のキャラクターのように、キャラクターの種別を条件とする、といったことも可能である。

【0148】以上のように、本発明によれば、ゲーム情報配信装置100から配信されるゲーム情報に基づき、携帯電話200を用いてカードの収集、カードを用いた対戦、カードの交換といったことが行える。

【0149】これにより、携帯電話200側でゲーム処理を行う必要がない上、必要となる主要なデータは必要になった時点で配信されるため、携帯電話200の装置を小型化でき、携帯性を保ったまま快適にゲームを行うことができる。

【0150】また、これによれば、プレイヤーは、携帯電話200のような携帯性に優れるが処理能力や通信回線速度が限られた端末装置においても、カードのようなゲーム媒体を用いたゲームを楽しむことができる。

【0151】また、本実施例のように、携帯電話200の画面に表示するゲーム媒体として、一般的によく用いられているカード形式の媒体を適用することにより、プレイヤーは違和感なくゲームを行うことができる。なお、ゲーム媒体としては、カード以外にも、例えば、ボード、用紙等を適用することも可能である。

【0152】以上、本発明を適用した好適な実施の形態について説明してきたが本発明の適用は上述した実施例に限定されない。

【0153】例えば、上述した実施例では、携帯型のゲーム装置として、携帯電話200を適用した例について説明したが、携帯電話200以外にも携帯型の電話機として、例えば、PHS(Personal Handy phone System)やイリジウム電話等を適用することが可能である。また、携帯型の電話機以外に

も、例えば、携帯型のPC (Personal Computer) や、携帯情報端末、通信機能を有する携帯型のゲーム専用装置、ページャ (いわゆるポケベル) 等を適用することも可能である。

【0154】また、上述した実施例では、カードデータ121、ユーザーデータ122および交換用データ123は、ゲーム情報配信装置100内の記憶部120に記憶されていたが、複数のサーバ装置等の所定の記憶領域に分散して記憶することも可能である。

【0155】さらに、上述したゲームの方式はあくまで一例であり、種々の方式を採用することが可能である。例えば、複数のキャラクターカードを用いた組み合わせにより、儀式、いけにえ、合体等を行えば新たなキャラクターカードが手に入るようにカードデータ121等を構成したり、チームプレーが可能になるようにカードデータ121等を構成したり、カードのキャラクターの進化や育成が可能になるようにカードデータ121等を構成することも可能である。同様に、キャラクターカードと武器カードを組み合わせることでキャラクターの戦力が変化するようにカードデータ121等を構成することも可能である。

【0156】すなわち、カードを入手する条件として、対戦相手に勝つ、負け続ける、購入するといった条件以外にも、複数のカードを組み合わせる、ゲームの勝率が所定値を超える、ゲームが所定の進行状況になる、所定のカードを収集するといった条件を適用することも可能である。

【0157】なお、上述した実施例ではネットワークの形態としてパケット網を適用した例について説明してきたが、例えば、ISDN等の回線通信網、ATMネットワーク等の広帯域通信網等の各種のネットワーク形態に本発明を適用することが可能である。また、実際には、ゲーム情報配信装置100および携帯電話200はパケット通信網だけでなく、インターネットにも接続される。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態の一例に係るゲームシステムの概略図である。

【図2】携帯電話の外観図である。

【図3】本実施形態の一例に係るゲームシステムの機能ブロック図である。

【図4】本実施形態の一例に係るカードデータの模式図である。

【図5】本実施形態の一例に係るユーザーデータの模式図である。

【図6】本実施形態の一例に係る交換用データの模式図である。

【図7】本実施形態の一例に係る選択画面を示す図である。

【図8】対戦時のカード選択の画面遷移を示す図である。

【図9】カード選択確認から対戦相手決定までの画面遷移を示す図である。

【図10】対戦時の画面遷移を示す図である。

【図11】カード入手時の画面の例を示し、(A)は購入による画面の例を示し、(B)はゲームの勝利による画面の例を示す図である。

【図12】交換用カード選択確認から交換用データベース登録までの画面遷移を示す図である。

【図13】交換希望メール到着からカード追加までの画面遷移を示す図である。

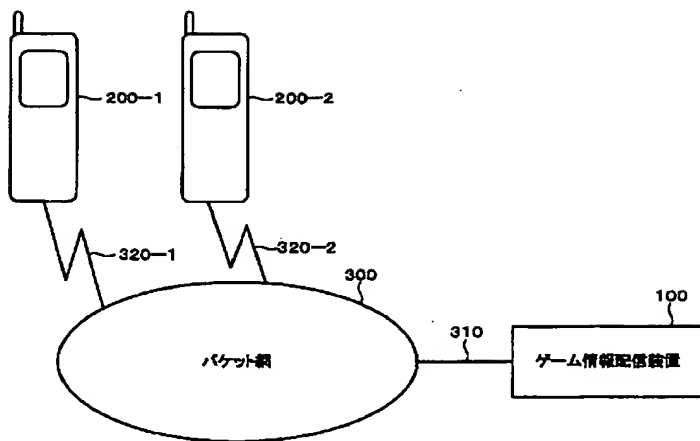
【符号の説明】

- 100 ゲーム情報配信装置
- 111 ゲーム情報生成部
- 112 制御部
- 113 画像生成部
- 114 音声生成部
- 115 管理部
- 116 勝敗決定部
- 120 記憶部
- 121 カードデータ
- 122 ユーザーデータ
- 123 交換用データ
- 180 情報記憶媒体
- 200 携帯電話

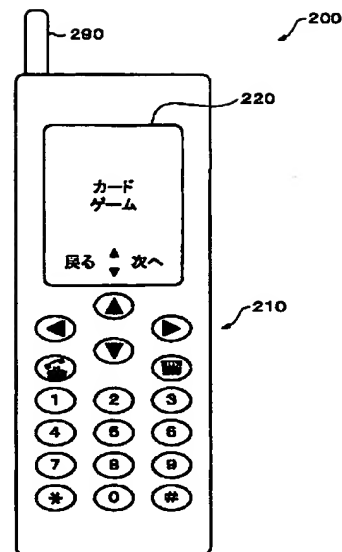
【図4】

ID	名称	HP	MP	有効な特殊効果	出現確率
00000001	魔法の壺	500	10	地震	80
00000002	魔法使いの赤	150	300	タイフーン	5
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

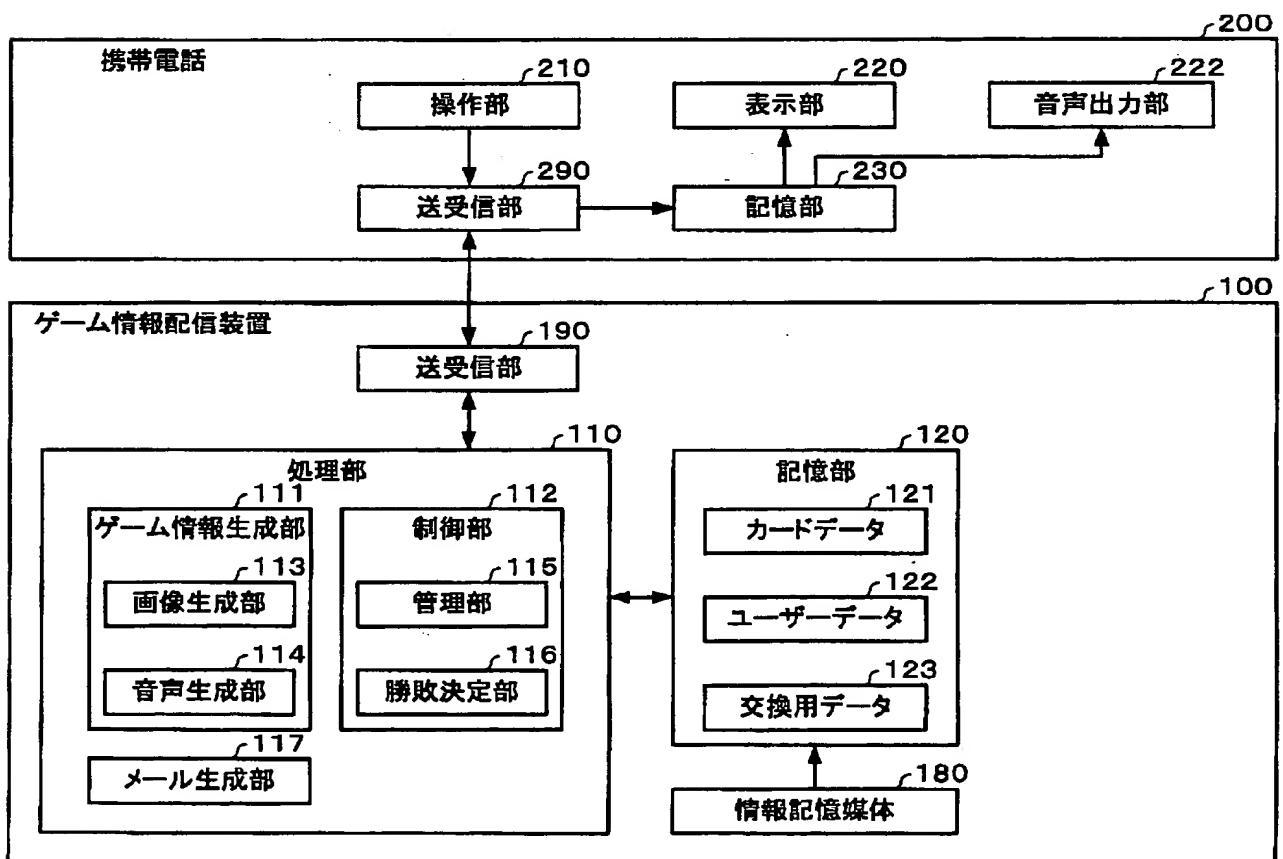
【図1】



【図2】



【図3】



【図5】

ユーザーID	ユーザー名	所有カードのID	122
0010368	わんた	00000001, 00000002,
0010370	にゃんこ	00000011, 00000120,
⋮	⋮	⋮	⋮

【図7】

400

選択して下さい。

▷対戦
・収集
・交換

OK 戻る

【図6】

ユーザーID	メールアドレス	希望カード	放出カード	123
0010368	wanta@nm. ne. jp	レゲーマン	白金の星	
0010370	nyanko@nm. ne. jp	白金の星	レゲーマン	
⋮	⋮	⋮	⋮	

【図11】

(A)

440

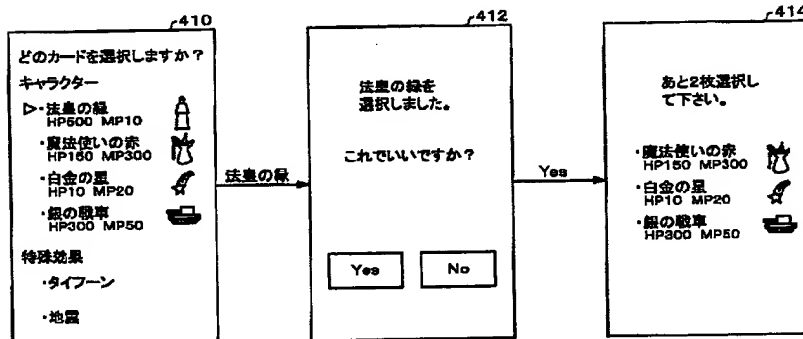
次のどのコースで
始めますか？

▷Basic カード8枚
¥100

・Super カード10枚
¥200

・Excellent カード10枚
¥300 +
レアカード1枚

【図8】



(B)

442

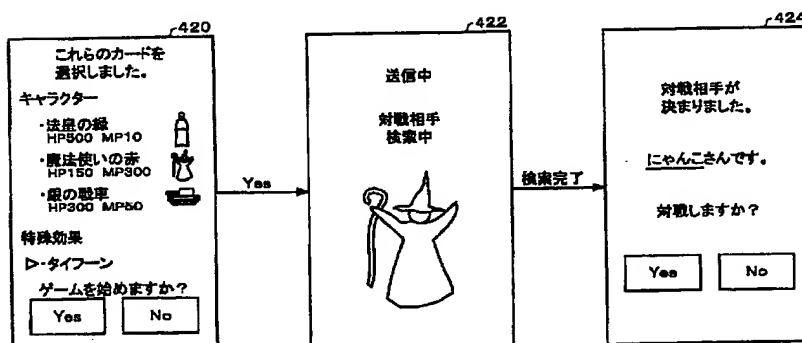
ゲームに勝ちました。

タイフーンのカード
を入手しました。

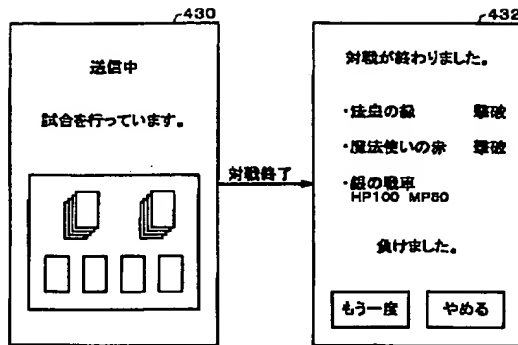
ストックしますか？

Yes No

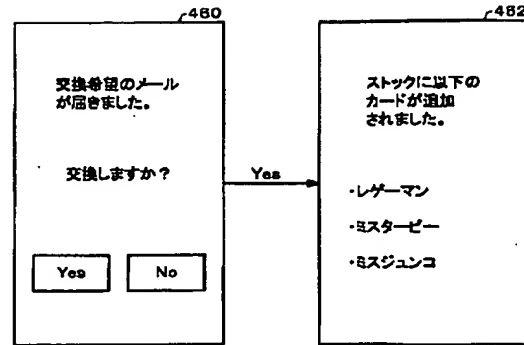
【図9】



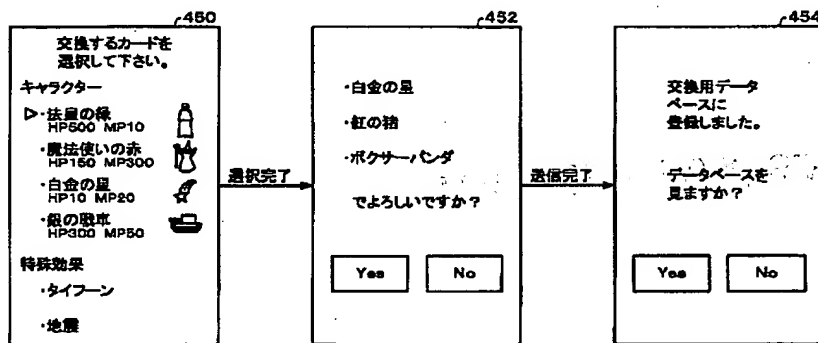
【図10】



【図13】



【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 佐藤 誠市
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 平石 博之
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 渡邊 洋
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA17 CB08 DA00 DA06
9A001 BB03 BB04 CC05 DD13 JJ76
KK45

THIS PAGE BLANK (USPTO)